

PERANCANGAN AUDIO VISUAL DALAM VIDEO KLIP PUISI ANAK BANGSA

Ivana Christine Widjaja¹, Ani Wijayanti Suhartono², Alvin Raditya³

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra, Surabaya.

Email: Ivanaiph2@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya eksistensi puisi di era globalisasi dibandingkan dengan eksistensinya di tahun 40-90an. Hal ini dikarenakan anak muda jaman sekarang cenderung lebih suka mengikuti teknologi, lebih suka menonton atau membaca di media internet, sehingga puisi yang adalah seni verbal tidak menarik bagi anak muda pada umumnya. Tak hanya itu, bahasa yang digunakan dalam frase puisi menjadi penyebab penting. Bahasa yang digunakan dalam puisi cenderung susah dimengerti sehingga pembaca tidak dapat menikmati seni verbal tersebut. Oleh karena itu, diciptakan sebuah perancangan untuk memperkenalkan puisi kembali di era globalisasi menggunakan media baru yaitu media audio visual berupa video klip.

Kata kunci :

Puisi, Video Puisi, Video Klip, Audio Visual

ABSTRACT

This design was motivated by problems of lack of existence of poetry in the age of globalization compared to existence in the year 40-90an. This is because young people today tend to prefer to follow the technology, prefer watching or reading on the internet, so the poetry does not appeal to young people in general. Not only that, the language used in the phrase poetry becomes important cause. The language used in poetry tend to be difficult to understand so the reader can not enjoy the verbal art. Therefore, created a design to introduce poetry back in the era of globalization using new media, namely audio visual media such as video clips.

Keywords:

Poem, Poem Video, Video Clips, Audio Visual

Pendahuluan

Eksistensi puisi di Indonesia semakin menipis memasuki era globalisasi, dibandingkan dengan keberadaannya di tahun 1930 sampai 1990-an, dimana karya sastra puisi mulai menurun. Dan di tahun-tahun tersebut, para sastrawan memiliki sebutan di setiap eranya. Seperti angkatan 1933 dengan tokoh sastrawannya Sutan Takdir Alisabana (dalam bidang prosa), disebut sebagai angkatan Pujangga Baru, angkatan 1945 disebut sebagai angkatan Pendobrak dengan tokoh utamanya, Chairil Anwar dengan puisi-puisinya yang sangat monumental berjudul *Aku*, dan angkatan 1966 disebut juga angkatan Orde Lama dengan tokoh utamanya Dr. Taufik Ismail. Berdasarkan periode angkatan, H.B Jassin berpendapat pembagian angkatan tersebut dikategorikan berdasarkan zaman, hal ini dikarenakan penciptaan hasil karya sastra juga dipengaruhi oleh perkembangan masa. Dengan kata lain dapat diketahui bahwa sastra Indonesia dari masa ke masa selalu mengalami perkembangan dan setiap

angkatan memiliki kekhasan yang membedakan dengan angkatan sebelumnya. Ajeng Aristiana, SS, Dosen Sastra Indonesia UNIMUS dan Mahasiswa Pascasarjana UNDIP (2015), menyatakan bahwa era globalisasi sangat mempengaruhi eksistensi karya sastra di Indonesia, termasuk juga karya tulis puisi. Era globalisasi dipengaruhi oleh dampak luar negeri yang memiliki budaya dan pola hidup yang berbeda dengan Indonesia. Apa yang dianggap tabu di Indonesia bisa menjadi hal yang biasa di luar negeri, contohnya saja pernikahan sesama jenis yang kurang diterima di Indonesia tetapi sekarang sudah dilegalkan di negara Amerika. Pengaruh tersebut datang melalui media televisi, *film*, lagu, dan lainnya. Bahasa yang terkandung di dalamnya mempengaruhi pola hidup masyarakat Indonesia, khususnya anak muda yang mudah sekali terpengaruh dunia. Dikenalnya istilah dan bahasa baru yang datang dari luar negeri menyebabkan semakin tipisnya eksistensi sastra

Bahasa Indonesia. Menurut survey yang dilakukan pada anak muda usia 19-23 tahun juga membuktikan bahwa eksistensi puisi sudah mulai memudar, ketertarikan anak muda akan puisi juga mulai menipis dikarenakan pengaruh pola hidup yang baru.

Puisi sebagai seni verbal juga menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi ketertarikan kaum muda. Profesor Albert Mehrabian dari UCLA melakukan penelitian pada tahun 1967 untuk mengetahui tingkat keefektifan media verbal, visual, dan vokal dalam menyampaikan pesan. Hasilnya adalah, Verbal 7%, Vokal 38%, dan Visual 55%. Hal ini membuktikan bahwa visual memiliki pengaruh yang sangat besar dalam menyampaikan sebuah pesan. Sedangkan Intonasi vokal mempengaruhi konsentrasi, kemudian verbal adalah pesan itu sendiri.

Dari pemaparan diatas penulis akan mengangkat suatu karya media komunikasi visual berupa *video* klip guna membantu mempertahankan eksistensi puisi di kalangan anak muda dengan menggunakan media yang berbeda, yaitu audio visual. Melalui media *video* klip yang mengandung media visual, vokal, dan verbal, diharapkan setiap anak muda merasa tertarik. Dalam karya tugas akhir ini penulis akan mengangkat judul **“Perancangan Media Audio Visual dalam Video Klip Puisi Anak Bangsa”**

Metode Penelitian

Dalam tugas akhir Perancangan Audio dalam Video Klip Puisi Anak Bangsa ini, peneliti menggunakan beberapa metode perancangan diantaranya sebagai berikut:

Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan apa alat yang digunakan.

Jenis sumber data adalah mengenai dari mana data diperoleh. Apakah data diperoleh dari sumber langsung (data primer) ata data diperoleh dari sumber tidak langsung (tidak primer).

Data primer adalah keterangan, informasi sebagai data awal yang diperlukan. Sumber dapat diperoleh dari kata-kata, tindakan subjek, serta sikap dan gambaran ekspresi dari subjek yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, subjek yang dilihat sebagai responden adalah masyarakat yang mengetahui tentang Tari Pendet.

Sedangkan data sekunder terbagi menjadi dua. Mencari data dari sumber-sumber lain seperti buku

yang berkaitan, internet yang sesuai dengan kepentingan dari topik yang diangkat.

Mengumpulkan data dengan cara menggunakan referensi gambar dan video yang diambil melalui kamera yang dapat juga dijadikan untuk acuan mendesain nantinya.

Pada perancangan ini, pengumpulan data yang dipilih yaitu dengan cara observasi, wawancara, literatur, dan internet.

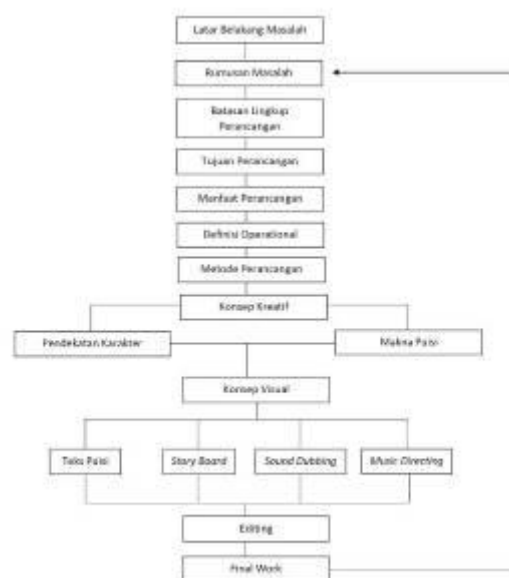
Metode Analisis Data

Metode analisis yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode analisis kualitatif yang bersifat deskriptif. Yang dimaksud adalah dari data-data yang diperoleh dilakukan analisa dan dari hasil analisa tersebut ditentukan perancangan keseluruhan media pembelajaran interaktif yang akan dibuat. Metode lain yang digunakan adalah metode 5W1H untuk mendukung visualisasi karya desain

Konsep Perancangan

Membuat suatu media audio visual yang mengangkat karya tulis puisi anak bangsa. Pemilihan pengambilan gambar dan perancangan musik instrument sebagai pengirim puisi diharapkan dapat menarik anak muda untuk menikmati puisi dengan media yang berbeda yaitu audio visual. Audio visual tersebut akan dikemas dan dipublikasikan melalui media sosial *Instagram, Line, Website, facebook* dan *youtube*. Selain itu didukung dengan media lain seperti buku puisi dan poster.

Tabel 1. Skematika Perancangan



Analisis Masalah

Analisis 5W1H

What: Perancangan ini menghasilkan suatu karya audio visual berdurasi kurang lebih 3 menit dengan judul 'Terukir' (sesuai dengan judul puisi yang dipilih) yang bertujuan untuk melakukan pendekatan kepada anak muda Indonesia melalui media berbeda yaitu audio visual.

Who:

- a. Demografis : Anak muda berusia 16-25 tahun, pria dan wanita
- b. Psikografis : Melankolis, pikiran terbuka, dan suka hal baru
- c. Behavioristik : Suka browsing, up to date, dan suka nonton
- d. Geografis : Seluruh Indonesia

Why: Video klip ini dirancang untuk membantu meningkatkan kembali eksistensi puisi di era sekarang dengan membuat setiap penonton tertarik terlebih dahulu dengan video klip yang memvisualisasikan makna sebuah puisi, sehingga mempermudah penonton untuk memahami arti puisi tersebut.

Where: Video klip ini dibuat di Kota Surabaya dan setelah selesai akan dipublikasikan di jejaring internet menggunakan akun youtube 'Gubahan' yang dibuat khusus untuk publikasi perancangan audio visual ini. Sehingga seluruh Indonesia dapat menontonnya melalui jejaring internet.

When: Karya ini dirancang dan dibuat selama bulan Januari 2016 hingga Juni 2016 dan segera dipublikasikan setelah selesai dirancang.

How: Karya ini dibuat dan dirancang dengan terlebih dahulu melakukan penelitian mengenai eksistensi puisi di kalangan anak muda Indonesia, serta pendapat mereka mengenai puisi. Setelah itu dilakukan pemilihan penulis puisi yang cukup berdampak di dunia internet serta pemilihan karya puisi milik penulis tersebut. Kemudian dilaksanakan perancangan awal pra-produksi audio visual yang sebaik mungkin dapat memvisualisasikan makna puisi yang telah terpilih tersebut.

Konsep Kreatif

Perancangan audio visual ini direncanakan akan menggunakan format MP4 dengan kualitas HD agar ketika dipublikasikan di youtube dapat menampilkan kualitas gambar yang jernih. Judul program yang dipakai adalah 'Terukir', sesuai dengan judul puisi yang terpilih. Video klip ini direncanakan berdurasi kurang lebih dari 3 menit, sesuai dengan banyaknya frase yang terdapat dalam puisi 'Terukir' dan juga

mempengaruhi tingkat ketertarikan penonton pada isi puisi.

Perancangan audio visual ini bertujuan untuk membuat para penonton tertarik dengan video klip yang dibuat sebagai media baru dalam memperkenalkan karya seni puisi. Dengan pendekatan yang baru ini, ketertarikan penonton akan menuntun mereka untuk mulai kembali menyadari eksistensi puisi.

Pesan yang ingin disampaikan dalam video klip ini adalah sebuah pengharapan yang terus hidup meski yang terjadi pada akhirnya bukanlah yang diharapkan. Seorang pemuda yang terus maju menjalani hidupnya dengan hati yang sangat siap dibentuk dan ditempa oleh segala kondisi yang Tuhan iijinkan terjadi dalam hidupnya tanpa kehilangan pengharapan.

Aplikasi Desain

Dimulai dari pembuatan *storyline*, *treatment*, *storyboard*, *shooting script scenario*, dan *synopsis* untuk mendukung jalan cerita.

Storyline

Tabel 1. Storyline

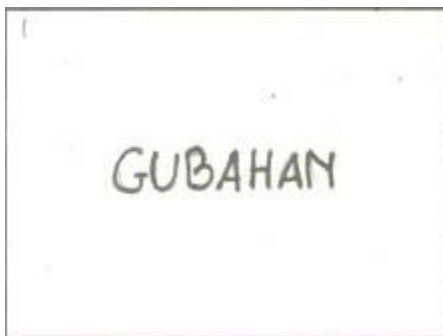


Treatment

- Sequence : 1
- Adegan : Opening menampilkan logo Gubahan Production
- Durasi : 10 detik

- Sequence : 2
 Adegan : Nuansa dalam rumah dan kamar
 Durasi : 15 detik
- Sequence : 3
 Adegan : Seorang pemuda sedang merenung sambil memainkan gitarnya di dalam kamar
 Durasi : 22 detik
- Sequence : 4
 Adegan : Seorang perempuan cantik bermain di rerumputan
 Durasi : 20 detik
- Sequence : 5
 Adegan : Kembali ke pemuda di dalam kamar, pemuda beranjak
 Durasi : 12 detik
- Sequence : 6
 Adegan : Pemuda di rerumputan memuja kecantikan perempuan
 Durasi : 48 detik
- Sequence : 7
 Adegan : Perempuan beranjak, pemuda bergelut dengan diri sendiri
 Durasi : 35 detik
- Sequence : 8
 Adegan : Pemuda meninggalkan rerumputan, berjalan dan menemukan selendang perempuan
 Durasi : 35 detik
- Sequence : 9
 Adegan : Closing title "Terukir"
 Durasi : 8 detik

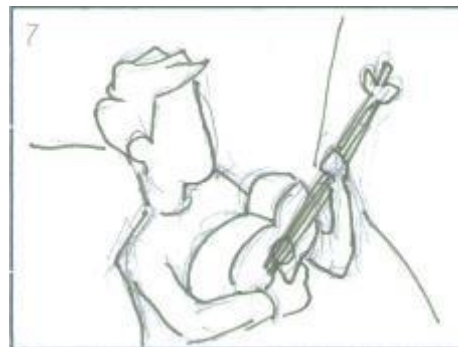
Storyboard



Gambar 1. Penggalan 1. Fade in, Fade out.



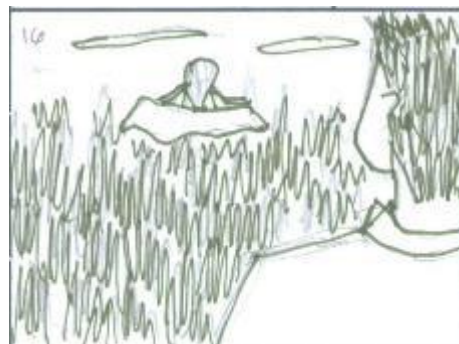
Gambar 2. Penggalan 2 *Fade in, Fade out.*



Gambar 3. Penggalan 3 *Fade in, Fade out*



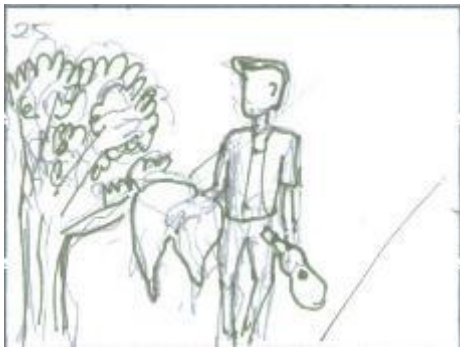
Gambar 4. Penggalan 4. *Fade in, Close up mata, kamera crab left.*



Gambar 5. Penggalan 5 *Dissolve, kamera over shoulder.*



Gambar 6. Penggalan 6 *Fade in. close up* pemuda.,



Gambar 7. Penggalan 7 *Close up* kain dan pemuda.



Gambar 9. Penggalan 9. *Fade in, fade out.*

Shooting Script Skenario

Scene : 1
 Shoot : *Opening*
 Visual : Bumper Logo Gubahan
 Sound : Instrumen piano tenang

Scene : 2
 Shoot : Suasana rumah
 Visual : *Fade In Fade out*
 Sound : *Instrument* piano tenang

Scene : 3
 Shoot : Pemuda bermain gitar
 Visual : *Fade in, Dissolve*
 Sound : *Instrument* gitar masuk

Scene : 4
 Shoot : Perempuan menikmati angin di rerumputan
 Visual : *Dissolve*
 Sound : Instrumen piano dan gitar semakin naik

Scene : 5
 Shoot : Pemuda beranjak
 Visual : *White dissolve*
 Sound : Instrumen gitar dan piano bermain lembut

Scene : 6
 Shoot : Pemuda menikmati kecantikan perempuan di rerumputan, perempuan pergi dan pemuda sedih
 Visual : *Dissolve*
 Sound : Instrumen *cymbal* masuk, gitar dan piano naik, *Violin* dan biola bermain *orchestra*

Scene : 7
 Shoot : Pemuda berbalik meninggalkan perempuan, menemukan selendang perempuan, lalu pergi.
 Visual : *Fade in, Fade out*
 Sound : *Violin* dan biola menurun, *cymbal* dan piano bermain tenang (anti klimaks)
 Scene : 8
 Shoot : *Closing Title*
 Visual : *Fade in*
 Sound : *Violin* dan biola bermain *orchestra*.

Peralatan

Peralatan yang digunakan antara lain:

- 1 buah *slider* kamera
- 1 buah *monopod* kamera
- 2 buah *tripod slider*
- Kamera DSLR Canon 60D

Lokasi

Padang rumput ilalang di Perumahan Wisata Bukit Mas dan rumah kediaman keluarga Tejasukmana di Perumahan Wisata Bukit Mas E8 – 23 Surabaya.

Pemain

- Adrian Luih sebagai pemuda
- Eleny Gunawan sebagai perempuan

Pasca Produksi

Editing menggunakan aplikasi Edius versi 6.55. dalam proses ini dilakukan pemotongan dan penggabungan gambar sesuai *storyboard* dan *storyline* menggunakan efek transisi yang telah tersedia dalam aplikasi Edius. Dalam proses ini juga dilakukan pengaturan warna dan cahaya agar sesuai dengan suasana yang ingin disampaikan.

Audio recording dilakukan dengan menggunakan alat *condensor* dan juga *soundcard* agar dapat mengatur frekuensi serta *volume* yang sesuai sehingga suara dapat jelas terdengar.

Penggabungan musik, audio, dan gambar dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere CS 6*, dalam proses ini juga dilakukan pembuatan *subtitle*. Setelah semua tahap terselesaikan, dilakukan proses *rendering* dengan format MP4.

Karya Jadi



Gambar 10. *Capture 1*



Gambar 11. *Capture 2*



Gambar 12. *Capture 3*



Gambar 13. *Capture 4*



Gambar 14. *Capture 5*



Gambar 15. *Capture 6*



Gambar 16. Capture 7



Gambar 17. Capture 8



Gambar 18. Capture 9



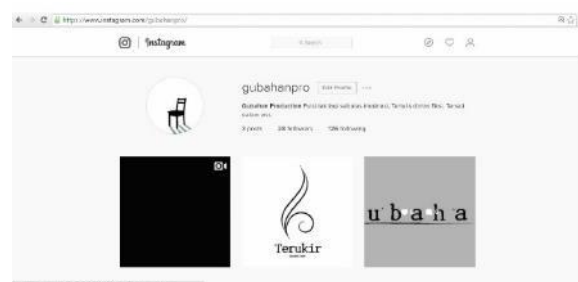
Gambar 19. Capture 10



Gambar 20. Poster film



Gambar 21. Publikasi facebook



Gambar 22. Publikasi instagram



Gambar 23. Publikasi website



Gambar 24. Publikasi youtube



Gambar 25. Publikasi Line

Kesimpulan

Perancangan Media Audio Visual dalam Video Klip Puisi Anak Bangsa merupakan perancangan desain komunikasi visual yang dinyatakan pada karya audio visual dengan penekanan pada strategi informasi. Karya ini dibuat untuk memperkenalkan karya seni verbal puisi melalui media baru, sehingga *audience* kembali memperhatikan eksistensi puisi.

Video klip ini disajikan dalam format MP4 agar memaksimalkan penampilan tayangannya saat dipublikasikan di media sosial seperti *Youtube*. Penyajian film ini berisi tentang cerita dari puisi 'Terukir' karya Kris. D. R. yang merupakan pengalaman pribadi penulis. Terdapat cerita fiksi seorang pemuda dan seorang perempuan dalam video klip ini.

Dalam proses pembuatan sebuah video klip diperlukan persiapan yang cukup matang, antara lain adalah jumlah dana yang akan digunakan, peralatan yang dibutuhkan, lokasi, dan juga tim yang bertugas. Hal ini akan sangat mempengaruhi berhasil atau tidaknya suatu proyek audio visual.

Saran

Perancang mengharapkan dengan adanya *Perancangan Media Audio Visual Video Klip dalam Puisi Anak Bangsa* ini dapat memberikan inspirasi bagi siapapun yang menonton. Pada proses pembuatan sebuah naskah video klip yang harus diperhatikan adalah apakah setiap adegan dapat merepresentasikan makna dari puisi yang diangkat atau tidak. Setiap adegan, gambar yang diambil, dan mimik muka artis sangatlah penting dalam merepresentasikan makna puisi. Selama proses perancangan, perancang kurang memikirkan kemampuan untuk merealisasikan naskah yang telah ditulis, sehingga hasil kurang sesuai dengan

yang diharapkan semula. Dalam perancangan ini, perancang menyadari adanya beberapa kekurangan. Tetapi perancang berusaha untuk tetap memberi yang terbaik dan semoga dapat bermanfaat bagi siapapun yang menikmati khususnya Bangsa Indonesia.

Ucapan Terima Kasih

Dalam perancangan tugas akhir skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Ir. Rolly Intan, M.A.Sc., Dr.Eng selaku Ketua Rektor Universitas Kristen Petra yang telah mengesahkan secara resmi judul perancangan sebagai bahan perancangan tugas akhir sehingga perancangan tugas akhir berjalan dengan lancar
2. Bapak Aristarchus Pranayama K., BA, MA selaku Ketua Program Studi Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah membantu dan memberikan izin kepada perancang untuk melakukan perancangan tugas akhir.
3. Ibu Ani Wijayanti S., S.Sn.,M.Med.Kom selaku Pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan dan arahan selama perancangan tugas akhir sehingga perancangan ini berjalan lancar
4. Bapak Alvin Raditya, S.Sn selaku Pembimbing II yang juga terus membimbing dan selalu memberikan saran yang mendukung sehingga perancangan ini dapat berjalan dengan lancar.
5. Staf Tata Usaha Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra yang telah banyak membantu perancang selama mengikuti perkuliahan dan perancangan tugas akhir ini
6. Ayah dan ibu atas jasa-jasanya, kesabaran, doa, dan dukungan penuh kepada penulis
7. Semua rekan tim yang turut membantu berjalannya perancangan tugas akhir ini.

Semoga Tuhan memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan perancang terima dengan senang hati. Sehingga pada akhirnya perancangan ini dapat bermanfaat bagi kemajuan Bangsa Indonesia.

Daftar Pustaka

- Conger, J.J. (1991). *Adolescence and Youth* (4th ed). New York: Harper Collins
- Deaux, K., F.C., and Wrightman, L.S. (1993). *Social psychology in the '90s* (6th ed.). California : Brooks / Cole Publishing Company.
- Gunarsa, S.D. (1988). *Psikologi remaja*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.

- Hamdy, S. (2015). Panduan Wacana dan Apresiasi Musikalisasi Puisi. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar.
- Yudiaryani (2015). WS Rendra dan Teater Mini Kita. Yogyakarta: Penerbit Galang Pustaka
- Arsayd, Azhari. (2009). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Drs. Daryanto (2012). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Gavamedia